GIOCO DI RUOLO

LA SESTA ERA

Un gioco di uomini, fede e superstizioni

LA SESTA ERA — DALLA 0.65 ALLA 0.85



Michele (mapperr) Perrotta

VERSIONE 0.85.4

Indice del volume

La Sesta Era — dalla 0.65 alla 0.85 · La Sesta Era · 0.85.4

Dadi e personaggi 4

Combattimento 5

Ferite, bestie e viaggio 6

Arcano e Corruzione 7

Il gioco prende il nome di **La Sesta Era**, dalle sei età del mondo di Agostino.

CAPITOLO I

Dadi e personaggi

- **Eco** sostituisce Boost: ogni 6 oltre il primo aggiunge 1. Condizioni, Ferite e Infezione penalizzano i singoli tiri, lasciando intatto il Pool. A 0d o meno si tira 2d6 e si tiene il minore, senza Eco.
- **Personaggi:** la difesa sociale aggiunge Ascendente a Tenacia o Empatia; le Resistenze a Fatica e Stress ignorano il malus della Condizione contrastata. **Vigore giovanile**, automatico a 16–24 anni, aggiunge 1 punto a un recupero valido di Fatica oppure Stress, una volta al giorno.

CAPITOLO II

Combattimento

- **Scambio:** il Pool si forma dall'Azione dichiarata. Le spese dei gesti simultanei si decidono prima del primo tiro. Un'Offensiva con tiro richiede almeno **1d**, salvo Pool iniziale a 0d; una Difesa senza dadi spesi riceve solo aiuti esterni, come Muro.
- **Reazione:** si dichiara con la Difesa e impegna subito **2d e l'Offensiva**, anche se non avviene. Nel Contrattacco una Grave interrompe il secondo colpo solo se impedisce il gesto.
- **Tradizioni riviste:** una sola Tecnica personale per gesto. **Spada del Seguito** sostituisce Campione: Risposta Corta prepara una Reazione di Taglio a 1d, Danno +0; Ferro Davanti riporta in Misura Normale lasciando l'Iniziativa all'avversario. Lancia e bastone si possono accorciare senza Tecnica.
- **Lotta riscritta:** mantenere una Presa occupa mani e appoggi, senza spesa o tiro aggiuntivi. Presa, blocco di un arto e Immobilizzazione sono distinti; Liberarsi usa Azione e Offensiva in un solo confronto. **Ostacolare arma** passa a −2d; il tiro a distanza Lontana da Difficoltà 6 a 5.

CAPITOLO III

Ferite, bestie e viaggio

- **Danno:** introdotta la **Mole** del bersaglio. La matrice incrocia il netto (arma meno Protezione e Mole) con il Margine. Tabelle per arma in appendice; profili animali aggiornati. Ferita Seria: −1d ai tiri fisici; Grave: −2d; alla Testa anche ai mentali.
- **Guarigione:** capitolo autonomo con soccorso e Decorso. Tempi di riferimento: **3 giorni, 2 settimane, 6 settimane, 12 settimane** da Leggera a Mortale Stabilizzata. Nel Decorso dell'Infezione si ignora il suo malus: 4+ sotto controllo, 2–3 persiste, 1 aggrava.
- **Viaggio e imprevisti:** nuovo capitolo per tappe, riposo, incontri ed esposizioni. Le cadute hanno soglie di Gravità per altezza; fino a **6 m** una prova di Destrezza può ridurla.

CAPITOLO IV

Arcano e Corruzione

- **Corruzione:** −1d/−2d alle resistenze al soprannaturale. L'esecuzione delle Pratiche usa il tiro normale. Aggiunte sensibilità alle impronte, attrazione dell'innaturale e apertura volontaria. Il primo recupero scende da **3 a 2 giorni interi**.
- **Costo:** dopo il tentativo si paga il costo base. Su riuscita, esposizione o apertura volontaria si acquisisce **+1 Corruzione** con **1 / 1–2 / 1–3 su 1d6**, rispettivamente sotto soglia, alla Leggera e alla Grave. L'episodio critico segue l'eventuale effetto.
- **Pratiche:** gli effetti non istantanei delle Brevi durano normalmente una scena; una sola Pratica favorevole per tiro. Chiariti bersagli, opposizioni, ruoli nei Corali e trasferimenti della Piaga. Aggiunto **l'Ospite**, presenza che si annida in un vivente e ne assume a tratti il controllo.
- **Unzione rivista:** Vigore ignora i malus di Fatica e Stress per una scena; Olio del Conforto migliora recupero e Resistenze; Veglia dà +1d al Decorso e alle Resistenze pertinenti e può anticipare di un giorno la guarigione di una Ferita.

Vita materiale, glossario e riscontri storici sono sviluppati nel **Manuale di ambientazione**. Rivisti i riepiloghi e gli esempi di gioco, compreso il duello in due Scambi.